

Club Nintendo®

Volume 2 - 1990

Issue 6

DOUBLE DRAGON 1&2

Dubbel Zoveel Actie!

GAME BOY

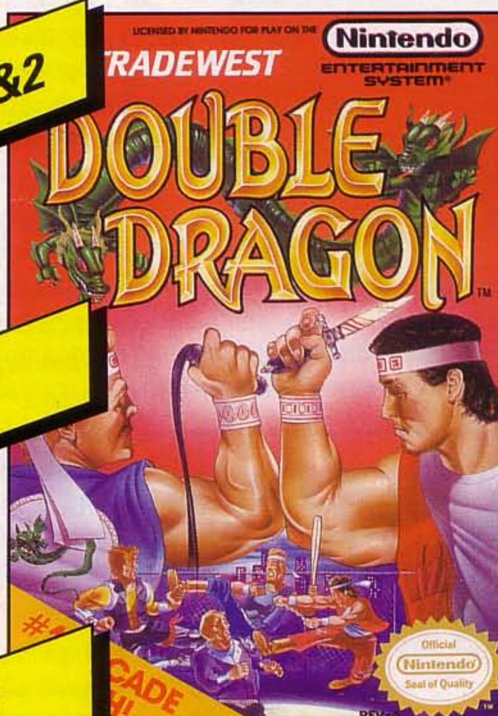
Nog Meer Draagbaar Spelplezier!

TIPS en TRUCS

Mike Tyson's Code Ontsluierd!

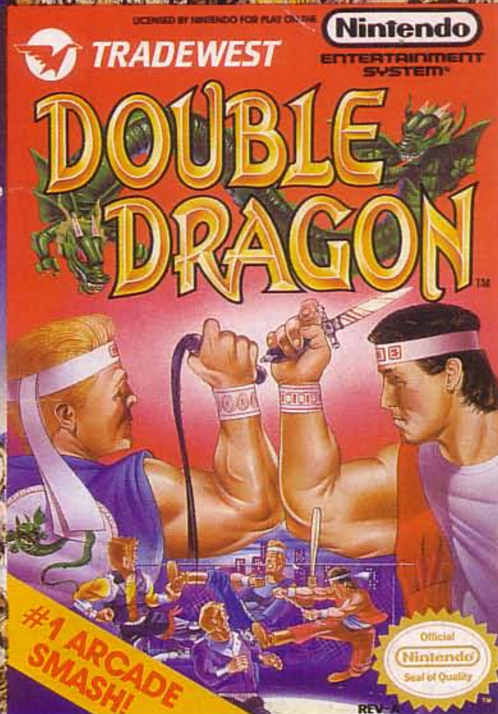
VERWACHTE SPELLEN

Extra Dikke Kerst-Editie!











Een Vrolijk Kerstfeest Voor Al Onze Club Nintendo Lezers!

Check It Out!

Hieronder vind je een lijst met cassettes die momenteel beschikbaar zijn voor je **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.**

ADVENTURE SERIES

- **Faxanadu....NEW**
- Fester's Quest™
- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Zelda II -The Adventure of Link™

ACTION SERIES

- Adventures of Lolo....
- Airwolf
- Batman
- Bionic Commando™
- **Black Manta....NEW**
- Bubble Bobble™.
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Skate or Die
- **Silent Service....NEW**
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- Tiger Heli™
- Wizards & Warriors™
- Spy vs Spy™

PROGAMMABLE SERIES

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SPORT SERIES

- Blades of Steel™
- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Golf
- Ice Hockey
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- ProWrestling
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Slalom
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- **World Wrestling™....NEW**
- Wrestlemania

ARCADE SERIES

- Castlevania™
- Double Dragon II
- Donkey Kong Classics™
- Galaga
- Ghosts & Goblins™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Mario Bros.™
- **Paperboy....NEW**
- Popeye™
- **Robocop™....NEW**
- Rush 'N Attack™
- Rygar™
- Section Z™
- Solomon's Key™
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

LIGHT GUN SERIES

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

VERSCHIJNT BINNENKORT

Mega Man 2	Dec 90
Double Dragon	Jan 91
Probotector	Jan 91
Bayou Billy	Jan 91
Snake Rattle 'N Roll	Feb 91
Pinbot	Feb 91
Stealth ATF	Feb 91
Super Off Road	Feb 91
Solar Jetman	Feb 91
Ducktales	Mar 91

Check It Out! GAME BOY

GAME PAK

- Alleyway™
- Golf
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Qix™

VERSCHIJNT BINNENKORT

Pinball - Revenge of the Gator	Feb 91
Wizards & Warriors™	Feb 91
Balloon Kid	Feb 91
Kwirk	Feb 91

Club Nintendo
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Nederland



BRIEF VAN SUPER MARIO

Inhoud

Is het echt alweer bijna Kerstmis? En het lijkt nog maar zo kort geleden dat wij het feestelijke kerstnummer van 1989 de deur uitdeden! Maar hier zit ik dan toch maar weer, wanhopig proberend Luigi ervan te weerhouden alle taartjes op te eten en ondertussen een werkelijk boordevol kerstnummer van Club Nintendo samen te stellen.

Om van deze feestdagen echt iets bijzonders te maken, heeft Nintendo enkele van de mooiste spellen die ooit zijn verschenen uitgebracht. Ten eerste drie avonturen met Oosterse vechtsporten, waaronder twee met Billy en Jimmy Lee in de serie **"Double Dragon"**. Beide spellen zijn zonder meer fantastisch. Ze behoren tot de spannendste en opwindendste die we ooit op onze Nintendo hebben gezien! Daarnaast komen we met de raadselachtige **"Black Manta"** die een aantal wel zeer gemene terroristen te lijf gaat in dit nieuwe actiespel van Taito.

Avonturenliefhebbers kunnen deze feestdagen uitzien naar de komst van **"Faxanadu"**. Daarin vind je genoeg raadselen en problemen om je tot ver in 1991 bezig te houden! In **"World Wrestling"** van Tecmo proef je als het ware de sfeer en leef je mee met de actie van een groot worsteltoernooi. En Konami's **"Probotector"** brengt nog meer actie op je scherm. Deze spellen worden allemaal beschreven in de uitgave die nu voor je ligt. Daarmee willen wij eens te meer aantonen dat je alleen in Club Nintendo werkelijk alle informatie over onze nieuwe spellen vindt.

Maar we zijn er nog niet! We hebben ook nog 4 pagina's vol informatie over spellen die in de loop van 1991 worden verwacht, waaronder de terugkeer van **"Mega Man"** en een bezoek van Oom Dagobert Duck, alsmede korte beschrijvingen van **"Paperboy"** en **"Spy vs Spy"**. Bovendien bevat dit nummer 2 pagina's met informatie over spellen voor de Game Boy. Verder vind je er de beste speltips in die we ooit hebben gepubliceerd! Het is me niet meegevallen om dit nummer samen te stellen, maar ik weet zeker dat jullie het resultaat de moeite waard zullen vinden.

Nu het bijna Kerstmis is, zullen er binnenkort wel heel wat nieuwe Nintendo-bezitters bijkomen. Ken je iemand die het meest gekocht videospelsysteem ter wereld denkt te krijgen, vergeet dan niet hem of haar over Club Nintendo te vertellen. Iedere Nintendo-eigenaar krijgt het Club Nintendo lidmaatschap na aankoop van zijn of haar Nintendo een jaar lang gratis thuisgestuurd. Het is de beste informatiebron over onze nieuwe spelcassettes. Moet ik nog doorgaan?

Fijne Feestdagen!

Mario Luigi

President	Super Mario
Redacteur	Mark Smith Catherine Chenuaud
Fotografie	Dennis Hemmings
Vormgeving	Catalyst Publishing Nintendo Co.,Ltd.
Druk	Catalyst Publishing England
Redactie	Club Nintendo Postbus 564 3430 Nieuwegein Nederland
Nintendolijn	(NL) 03402-51045 (B) 02-478-9208

Faxanadu

Je hebt een lange, zware reis achter de rug, kriskras door het rijk van de kleine boze wezentjes. Maar nu ben je op weg terug naar Eolis, je plaats van herkomst. Je kunt haast niet wachten om je familie weer te zien... en misschien ontvangt de koning je wel.



Je komt bij de poorten van de stad, doodmoe en hongerig. Maar er is niemand om je te begroeten. Je vindt dat wel een beetje vreemd, maar zoekt er verder niets achter. Dus ga je de stad binnen waarnaar je al geruime tijd zo hebt verlangd. En dan ontdek je de verschrikkelijke waarheid!

Vreemde monsters zijn in de hele Wereldboom doorgedrongen, er komen enorme aantallen meteoren naar beneden, de bronnen drogen op en jouw volk is bevangen door angst. Deze verschrikkingen zijn veroorzaakt door de Evil One (Kwade) die voorbij de Wereldboom woont, op een plaats waar nog nooit iemand zich heeft durven vertonen. Je bent totaal ontzet over wat er gebeurd is en je besluit dan ook het tegen de Evil One op te nemen en de vrede in Eolis te herstellen.

DE STRIJD TEGEN DE EVIL ONE



"**Faxanadu**" is het nieuwste in een reeks van fantastische avonturenspellen, waartoe ook "**Simon's Quest**" en "**Zelda II, de Avonturen van Link**" behoren. Je uiteindelijke doel is de Evil One op te sporen en te vernietigen. Alleen zo kun je de vrede in de Wereldboom en omliggende plaatsen herstellen. Tijdens je speurtocht moet je met mensen uit de stad praten, voorwerpen van handelaren kopen, toveren, het enorme landschap verkennen, problemen oplossen en boosaardige monsters verslaan. Het is een spel waarbij je heel diep betrokken raakt en waarin je samen met allerlei figuren die er in voorkomen een soort rollenspel kunt spelen. En reken er maar op dat je het niet in één avond uitspeelt.



SPELMOGELIJKHEDEN

Tijdens het spel kun je je verschillende eigenschappen bijhouden op het scherm: je ervaringsniveau, je rang, je gezondheid en je toverkracht. Ook vind je de voorwerpen die je bij je draagt opgesomd, evenals je wapens en je bezittingen. Je kunt maar een beperkt aantal dingen bij je hebben. Kies die dus met zorg!



KOOPLIEDEN





In veel van de dorpen waar je komt vind je handelaren die verschillende voorwerpen te koop aanbieden. Je kunt bij ze terecht voor wapens, harnassen, schilden, ijzerwaren en sleutels. Elk van hen biedt een ruime keus in de goederen waarin zij gespecialiseerd zijn.

Je komt ook goochelaars en meesters in vechtsporten tegen, die je zullen inwijden in hun specialisme en je zullen vertellen hoe dat te gebruiken. In verschillende steden en dorpen kom je bovendien langs cafees, ziekenhuizen en levensmiddelenwinkels.



Natuurlijk heb je geld nodig om iets te kopen. Van de koning ontvang je een klein fortuin voordat je met je speurtocht begint en je zult ook beloond worden als je de rondzwervende monsters vernietigt. Raak je werkelijk krap bij kas, dan kun je altijd nog een deel van je bezittingen verkopen.

Veel van de voorwerpen die je nodig hebt kun je ook vinden. Sommigen daarvan zijn van onschatbare waarde voor je. Je kunt ze ook nergens anders kopen. Houd ze dus goed in het oog.



BEZOEK DE GOEROES

Door in elke plaats waar je komt de goeroe te bezoeken kun je een code verzamelen die je later nodig hebt om het spel te kunnen voortzetten. De goeroe beheerst ook een aantal toverkunsten. Zo kan hij je in rang bevorderen (mits je voldoende ervaring hebt).



HET ONDERZOEK VAN DE WERELDBOOM



"Faxanadu" is fantastisch: vol mysteries, raadsels en realistische scènes. Het is daardoor minstens zo boeiend als andere bekende avonturenspellen. Het is meesleepend, het is moeilijk en het geeft je daardoor ook geweldig veel voldoening!

De Wereldboom is een enorm rijk vol verschillende landschappen waar mystieke wezens zijn binnengedrongen. Het is van het grootste belang dat je er een kaart van maakt. Zorg er dus voor dat je een vriend of vriendin bij de hand hebt als je het speelt. Gaandeweg stuit je op verschillende problemen. Hoe vernietig je die muur? Waar vind je die sleutel met dat mysterieuze teken precies? Net als in andere avonturenspellen moet je steeds goed uitkijken naar allerlei aanwijzingen die je krijgt en deze gebruiken om nieuwe plaatsen en voorwerpen te vinden.



"Faxanadu" is een van de leukste en intrigerendste spellen die wij ooit gezien hebben. Je hebt er vele uren plezier mee en geen enkele liefhebber van avonturenspellen mag het missen!



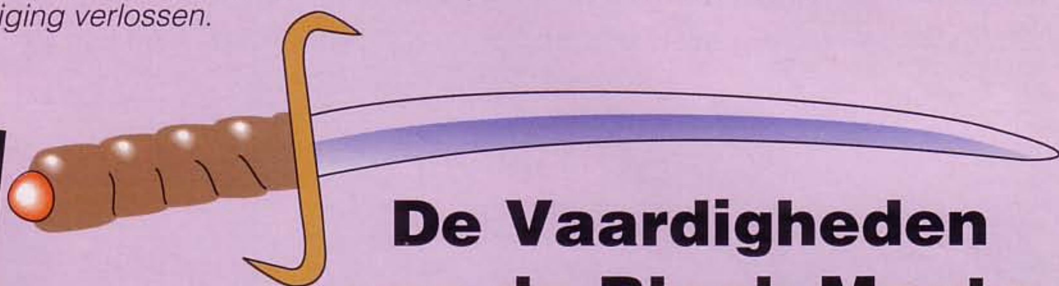
WRATH OF THE BLACK MANTA



In het holst van de nacht springt er een eenzame figuur uit de schaduwen en vangt een informant van de DRAT (Drug Runners And Terrorists, ofwel drugssmokkelaars en terroristen). Terwijl de informant zich langzaam maar zeker naar zijn geheime basis beweegt, slaat hij door onder de zware ondervraging van de vreemdeling. Hij begrijpt maar niet hoe die duistere, naamloze figuur te weten is gekomen wat er gaande is.

Onze waakzame held krijgt te horen dat er kinderen door de DRATs worden ontvoerd om verdovende middelen voor ze te verkopen. Die vallen namelijk minder op dan de schurken die tot deze organisatie behoren. Zij willen de wereld overspoelen met dodelijke verdovende middelen en zo de macht grijpen. Omdat ze over geheime bases beschikken van New York tot Tokyo, denken de DRATs dat er niets kan misgaan. Maar om onbekende redenen is nu de Black Manta op hun spoor. Hij is woedend over hun onmenselijke en verachtelijke misdaden. Daarom begint hij aan een reis die hem over de hele wereld zal voeren en weer terug. Maar hoe dan ook, de Black Manta moét en zal een halt toeroepen aan hun schanddaden en de wereld van deze verschrikkelijke bedreiging verlossen.





De Vaardigheden van de Black Manta

Hij is zo sterk als een os, en toch zo lenig als een kat. Onze man is inderdaad iemand om te vrezen, zelfs zonder zijn ongelooflijke handigheid met de ninjitsus en zijn toverkracht. Hij begint zijn speurtocht met vier verschillende krachten en hij kan er meer bijkrijgen naarmate hij iedere reis goed volbrengt. Hij heeft ook andere middelen om zich te verdedigen, waaronder ninja-pijltjes en een kort zwaard waarmee hij zijn vijanden razendsnel kan verslaan.
Enkele krachten worden vaker gebruikt dan andere. Zo kan de Black Manta bijvoorbeeld met zijn "Art Of The Shadow" (kunst van de schaduw) een tweede spookmanta scheppen, die van onschatbare waarde blijkt te zijn in de strijd tegen de zwaarste criminelen. En hij kan zich ook onzichtbaar maken en zo langs zijn tegenstanders komen. Andere vaardigheden, zoals verplaatsing over afstand, bliksem en De Spin heeft hij minder vaak nodig, maar zullen hem wel uit een aantal netelige situaties helpen!

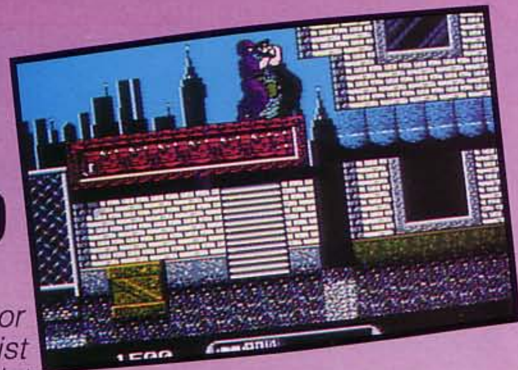
Hoe je aanwijzingen vindt



"De Toorn van de Zwarte Manta" *("The Wrath Of The Black Manta") wijkt in tal van opzichten sterk af van andere spellen als deze. Je moet om door elk niveau te komen steeds weer andere aanwijzingen vinden. Zo vind je briefjes die door de slimste kinderen zijn achtergelaten en die je naar de geheime deuren leiden. En naarmate je meer kinderen redt en informanten ondervraagt word je met steeds meer informatie beloond. Onthoud goed wat je wordt verteld. Verderop in het spel zal het allemaal van onschatbare waarde blijken te zijn!*



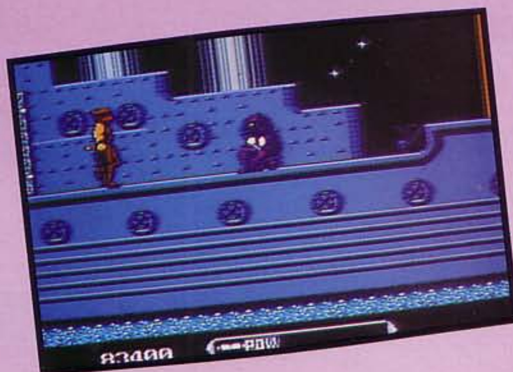
DE STRIJD TEGEN DE DRUGSWERELD



Als aankomende Manta moet je door vijf verschillende niveaus. Je reist dan ook de hele wereld over voordat je uiteindelijk het hoofdkwartier van de DRATs bereikt. In elke fase kom je honderden gewapende boeven en geheimzinnige ninja's tegen. Ze liggen in allerlei hinderlagen voor je klaar. Je zult al je vaardigheden nodig hebben om deze gemene tegenstanders uit de weg te ruimen en de kinderen te redden.



De eerste fase speelt zich af in de buitenwijken en de riolen van de stad New York. Die zitten vol met geheime kamers, informanten en deuren waar je steeds meer nieuwe krachten aantreft, maar ook misdadigers die het op jou gemunt hebben!



"Tiny" (Kleintje) bewaakt de route naar Tokyo en hij heeft opdracht gegeven je ten koste van alles tegen te houden. Hij is werkelijk enorm groot (kijk maar op het scherm!), maar, zoals ze zeggen: hoe groter iemand is, hoe harder hij valt.



In Tokyo mengen boosaardige ninja's zich met hun zwaarden in het gevecht. De nachtlucht is vol met hun vliegende tapijten. In het Land van de Rijzende Zon kom je meer nieuwe gevaren, valstrikken en vijanden tegen dan ooit tevoren. Daardoor krijg je nauwelijks de tijd om na te denken en goed te handelen. Maar je moet razendsnel zijn, want onschuldige kinderen maken een nachtmerrie door. Zij schreeuwen om hun redder.



De speurtocht van de Manta eindigt na een bezoek aan Rio de Janeiro, een retourvlucht naar New York en een tocht naar het hoofdkwartier van de DRATs. Deze reis is bepaald niet gemakkelijk!. Maar nu alle goedwillende burgers van de wereld worden bedreigd door illegale verdovende middelen, moet toch iemand dit gevaar afwenden!

BIOSCOOP-ATTRACTIES

Black Manta is niet alleen een boeiend spel, in de pauzes tussen iedere fase ervan krijg je ook nog schitterende filmopnamen te zien. Door de kleurige en gedetailleerde beelden raak je helemaal bij het geheel betrokken en proef je als het ware de duistere, dreigende sfeer van het verhaal. De van dichtbij genomen opnamen van de Manta die informanten en kinderen ondervraagt maken het geheel nog levensechter, los van het feit dat je hun aanwijzingen ook daadwerkelijk nodig hebt!





WORLD WRESTLING

Welkom bij dit belangrijkste evenement op het gebied van vrij worstelen ter wereld. Hier hebben we allemaal op zitten wachten! De tien beste worstelaars ter wereld staan klaar om elkaar hoe dan ook te "matten". Dat wordt lachen, gieren, brullen. Dat wordt oerspannend. Dat wordt sensatie zonder weerga! Zullen we je deze tien topworstelaars even voorstellen?



Akira Dragon

De man uit Japen tegen wiens schoppen tegen de achterkant van de schedel zelfs de hardste koppen niet zijn opgewassen.

Boris Checknov

Een uithaal van deze Russische reus is zelfs voor de hardste schedel te veel.



El Tigre

Helemaal uit Mexico. Hij weet zijn tegenstanders te overweldigen met zijn fantastische rugworp.





Mark Rose

Deze Duitser is vooral bekend door zijn oergevaarlijke opstoten van rechts.



Pat Gordon

Zelfs de sterkste worstelaars kunnen zich niet aan zijn Griekse greep ontworstelen.

Julio Falcon

Deze tegenstander uit Equador is een taaie en zeer gevaarlijk met zijn harde slagen en doodsworpen.



Rex Beat

Hij is groot, kwaadaardig en typisch Engels. Rex werkt zijn tegenstanders tegen de mat door zijn krachtige doodsworp.





Randy Gomez

Krachtbombardementen zijn de specialiteit van deze Venezolaan.



Jackie Lee

Deze meester van de Oosterse vechtsporten moet het vooral van zijn schoppen hebben.

Dr. Guildo

Deze dokter, die helemaal uit Amerika komt, deelt nogal merkwaardige medicijnen uit!



IN DE GYMZAAL



Al deze tien worstelaars hebben in de gymzaal getraind en zijn nu na het oefenen met gewichten in topconditie. Met minder dan dat nemen zij ook geen genoegen, dus moeten ze alle krachtoefeningen doen die ze krijgen voorgeschoteld... en zelfs nog wat meer!



TOP-ATTRACTIE IN HET INDOOR-SPORTSTADION

DE STRIJD OM DE WERELDTITEL WORSTELEN





Het is zover. Onder daverende toejuichingen waardoor zelfs het gerinkel van de bel onhoorbaar wordt vliegen de Engelsman Rex en El Tigre, de slager, op elkaar af. De laatste, die maar een kleine 5 centimeter korter is dan zijn 1,85 meter lange tegenstander, scoort als eerste met een perfect uitgevoerde rugworp. Maar Rex krabbelt weer op... en is nu echt kwaad! Met een paar klappen in het gezicht, een schop in het kruis en een ongelooflijke kopstoot maakt hij El Tigre duidelijk dat het wat hem betreft menens is.

De menigte schaart zich nu helemaal achter Rex. Hij heeft El Tigre in een verwoestende borstgreep waaruit de Mexicaan maar niet los kan komen. Maar dan opeens!!! Het moet El Tigre z'n laatste restje kracht hebben gekost om zich los te wurmen. En nu slaat hij toe met een Cobra-greep. Rex geeft niet op, maar lijdt zichtbaar veel pijn. Wat een gevecht!





Dit ziet er gevaarlijk uit voor onze Britse ster. Tigre heeft hem boven z'n hoofd getild en hem - o nee toch! - vierkant de ring uitgesmeten. Het ziet ernaar uit dat ze hun geschillen daar moeten uitvechten. Tigre valt aan met stoten en schoppen, maar Rex staat nog overeind. En nu grijpt hij z'n tegenstander bij z'n haar en ramt hij hem met z'n hoofd tegen een hoekpaal! DAT MOET PIJN DOEN! Nu is Rex weer terug in de ring, maar het ziet ernaar uit dat Tigre is uitgeteld. Lukt het hem nog binnen twintig tellen weer overeind te komen?

OPNAMEN VAN DICHTBIJ





Net als op de televisie kun je de beste technieken die in de ring vertoond worden van dichtbij zien. Zware klappen, dodelijke worpen en reuzenzwaaien worden in al hun details vertoond. Het is dus allemaal net echt! Je hebt het gevoel alsof je alleen maar je hand hoeft uit te steken om de worstelaars te kunnen aanraken.

"**World Wrestling**" voor je Nintendo. Je moet nog gekker zijn dan Dr. Guildo om het te willen missen!

PROBOTECTOR



We leven in het jaar 2633 en er heerst vrede en rust in de wereld, zonder oorlogen en ziekten. De technologie is inmiddels zover gevorderd, dat de wetenschap en de natuur in volmaakte harmonie samengaan.

Maar nu wordt de eenheid in de wereld bedreigd. Geleerden die een supergeheim onderzoek verrichten ontdekken dat buitenaardse wezens van de planeet Apocalypse van plan zijn de mensheid te vernietigen en onze aarde tot de hunne willen maken. Zonder te aarzelen lanceren de geleerden twee gevechts-androïden (de PROBOTECTORS) naar de buitenaardse wereld om deze bedreiging het hoofd te bieden.



DE STRIJD TEGEN DE BUITENAARDSE WEZENS

De Probotector-krijgers moeten zich door acht niveaus vol razendsnelle en woeste acties heenvechten. In elk ervan komen zij tientallen buitenaardse robots tegen. Onze androïden kunnen zich verdedigen met een technisch zeer hoog ontwikkeld geweer waarmee zij uiteindelijk zelfs de kwaadaardigste van de buitenaardse leiders kunnen verslaan. Om hun gevechtskracht nog te vergroten moeten zij onderweg containers verzamelen met speciale wapens, waaronder snelvuurwapens, vuurballen of lasers. Je komt ook obstakels en uiterst krachtige bommen tegen. Met deze laatste kunnen de Probotectors zich een weg banen naar het volgende niveau.

DE PLANEET APOCALYPSE

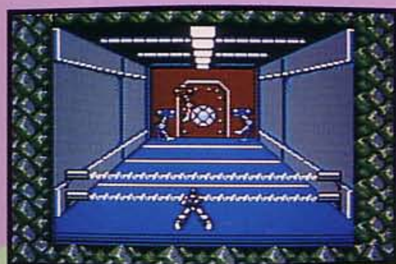
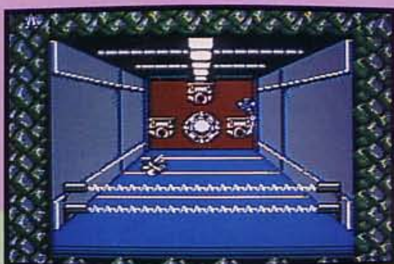


Apocalypse wordt zwaar bewaakt door buitenaardse robots die daar door hun leiders zijn heengestuurd om de aanval van de aarde af te slaan. Onze helden moeten dan ook zeer sterk zijn, want zij komen in allerlei gevaarlijke situaties terecht die gewone mensen niet zouden overleven!

NIVEAU 1




De androïden landen in het dichte oerwoud van Apocalypse. Daar liggen buitenaardse wezens al in een hinderlaag voor ze klaar. De bruggen zijn ondermijnd met explosieven, wapens met infrarode richtingzoekers liggen verborgen in het struikgewas en overal waar onze helden maar kijken zien zij sluipschutters uit de bosjes opduiken. Tijdens hun tocht worden de atletische vaardigheden van de Probotectors tot het uiterste beproefd. Zij moeten elkaar rugdekking geven tegen verrassingsovervallen.

NIVEAU 2

Hier moeten onze Probotector-robots zich razendsnel een weg banen door ondergrondse tunnels. Daarbij moeten zij zegels en deuren laten springen om het geheime wapen van de buitenaardse wezens te bereiken. Robots gooien met granaten en vuren kogels op onze helden af. En regelmatig duiken er uit het niets gevechtskoepels op. Deze wezens is niets te veel om onze Probotectors te vernietigen.

NIVEAU 3




Hier treffen zij prachtige watervallen aan, maar... daarin zitten gewapende waterrobots verborgen. Bovendien zijn vuurstoten door het geluid van het water niet meer te horen. En als ze snel tegen een steile berg opspringen, moeten de Probotectors erg uitkijken. Want één misstap en ze zijn er geweest!

Apocalypse heeft nog veel meer vallen en verrassingen voor ze in petto, zoals puntige uitsteeksels, enorme spiezen die speciaal gemaakt zijn om ongewenste vreemdelingen tegen te houden en diepe valkuilen waaraan geen einde lijkt te komen. Het is bepaald geen vakantie-oord!

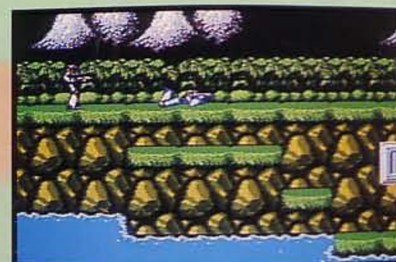



BUITENAARDSE LEIDERS

Aan het einde van elk niveau komen de Probotectors een buitenaardse leider tegen: de laatste en zwaarste verdediging van dat niveau. Elke leider heeft een andere zwakheid en als je eenmaal weet welke precies hoef je hem alleen maar te vernietigen!

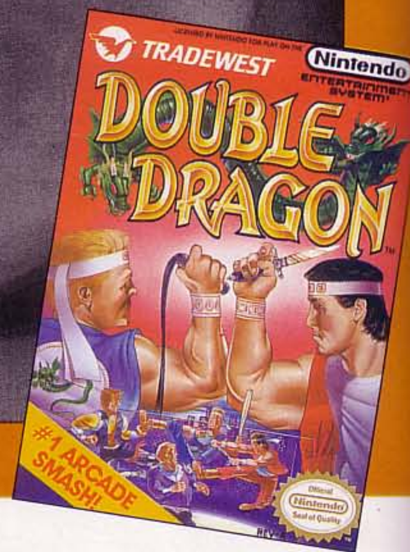
MET TWEE SPELERS

Probotectors kunnen, hetzij in hun eentje, hetzij als team met z'n tweeën aanvallen. Als beiden door een andere speler worden bestuurd kunnen ze prima samenwerken, tenzij de ene alle wapens voor zichzelf steelt.



"**Probotector**" is zonder meer een briljant spel, waar iedereen die verslaafd is aan schietspellen van gaat houden. Liefhebbers van dit soort spellen mogen het dan ook zeker niet missen!

De Beste Draken-slachter





Dit is niet zomaar een "DOUBLE DRAGON"-spel, maar het originele. De beste versie van "DOUBLE DRAGON" die er te koop is kun je nu spelen op je Nintendo. En hij is overal volop verkrijgbaar.

Doe alles wat nodig is om Marion uit de handen van de straatvechters van de mysterieuze Shadow Boss te redden. Wees niet zuinig met harde klappen, kopstoten, kaakstoten, lage schoppen, haartrekken en de gevreesde schouderworp.

Vraag je Nintendo-dealer naar het spannendste vechtsportspel dat er te koop is: DOUBLE DRAGON van Tradewest.
En neem met minder beslist geen genoegen!



BELEEF DE ACTIE MET
TRADEWEST



LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

HOOGSTE SCORES

COBRA TRIANGLE

Darren Pinchin	15	999,950	U.K.
Ronald V.D. Brink		997,300	Holland
Jeremy Joris	15	997,050	Belgie
Jarg Hagedam		981,350	Duitsland
Patrick Dovig		911,150	Zwitserland

GOLF

G Paternoster	25	-19	U.K.
Julie Allison	30	-15	U.K.
Mathew Bruce	13	-15	U.K.
Frabrice Caseiro	17	-14	Frankrijk

GRADIUS

Alexandre Duphil	15	3,528,400	Frankrijk
Peter Roth		2,654,100	Oostenrijk
Maria Jose Toyos		2,187,400	Spanje
Mark Piper	12	1,574,000	U.K.

GUNSMOKE

Cedric Reynaud	15	999,990	Frankrijk
Julien Alexandre	12	838,970	Frankrijk

KUNG FU

Christian Tschende		991,060	Duitsland
Patrick Jenni		983,580	Zwitserland
Juan Carlos Martinez		589,000	Spanje
Christov Frederickx		561,190	Belgie
Kieran Redhead	12	534,780	U.K.
Stefan Gulteking		506,670	Oostenrijk

LIFE FORCE

Cedric Reynaud	15	413,900	Frankrijk

LEGEND OF ZELDA

Alexandre Berach	14	0 LEVEN	Frankrijk
Mireille Bertheau	14	"	Frankrijk
Laurent Grant		"	Frankrijk
Patrick Law		"	U.K.

MACH RIDER

Fred Berry		557,820	U.K.
Bond Schmid		499,860	Oostenrijk
Sebastien Paillard		433,020	Frankrijk
Thamas Kanrad		427,640	Duitsland

MEGA MAN

Simon Gauchot		9,999,900	Frankrijk
Herman Hut		9,999,900	Holland
Fabrice Pecaud		9,999,900	Frankrijk
Peter Roth		9,999,900	Oostenrijk
Pieter Mestdagh		9,999,700	Belgie
Christophe Cerrato		9,965,800	Frankrijk
Rene Harkema		9,902,900	Holland

PINBALL

Yarrick Poth		840,160	Belgie
Fabienne Molmy		723,250	Frankrijk

RC PRO AM

Vineesh Knurana	14	335,355	U.K.
Gregory Mennecier	13	271,941	Frankrijk
Cuis Martinez		201,121	Spanje

RUSH N ATTACK

Martin V.D. Hoek		2,066,700	Holland
Alejandro Faull		1,546,700	Spanje

TETRIS

Mark Eikema		999,999	Holland
Christian Sedmeier		999,999	Duitsland

TROJAN

Bas Prenger		999,300	Holland
Cuis Jarda		340,500	Spanje
Sebastien Cochet	15	154,200	Frankrijk
Siegfied Fels		111,750	Oostenrijk

WIZARDS AND WARRIORS

Jean-Pierre Magain	14	557,690	Frankrijk
Steven Spelt		507,040	Holland
Mathew Kid	10	503,140	U.K.
Gregory Laubert	13	370,305	Frankrijk
Christian + Rupert Fraisl		321,670	Oostenrijk
Danny Hufschmidt		320,805	Holland



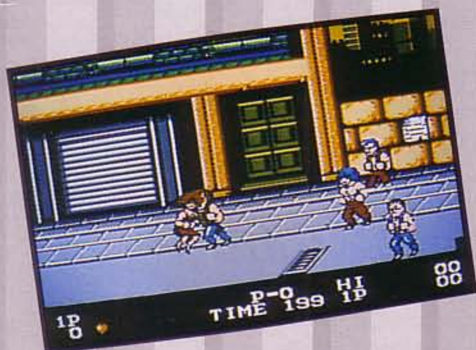
OK, dat was het dan. Denk jij dat je beter kunt scoren? Ja! Als je dat kunt, maak dan een foto van het scherm met de score erop en stuur die als bewijs naar:Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland.



FAMILIEVETE

Toen Jimmy en Billy Lee jong waren, zag je ze altijd met z'n tweeën. Zo groeiden ze ook samen op in de kille, keiharde straten. Daar moésten ze wel Oosterse vechtsporten leren om zich te verdedigen tegen gemene straatbendes.

Maar de tijden zijn veranderd. Jimmy staat nu aan het hoofd van een medogenloze bende, de Black Warriors (zwarte strijders). Hij heeft de vriendin van zijn broer ontvoerd en Billy begrijpt absoluut niet waarom. Maar één ding weet hij wel: hij moét en zal Marion redden, ook al is hij daardoor genoodzaakt het man-tegen-man gevecht tegen zijn ontaarde broer aan te gaan!



"Double Dragon" is gebaseerd op het spel dat de gebroeders Lee in de Amerikaanse speelhallen tot een legende heeft gemaakt. Het bevat alle elementen waarmee het oorspronkelijke spel zo razend populair is geworden: onmogelijke opdrachten, de mogelijkheid het met z'n tweeën te spelen, een reeks van schoppen en stoten die eerst geleerd moeten worden en nog veel, veel meer! Bereid je voor op de macht van "Double Dragon."

ZO WORD JE DOUBLE DRAGON

Dankzij zijn kennis van straatvechten heeft Billy zichzelf uit vele benarde situaties weten te redden. Maar hij heeft heel wat meer kracht en behendigheid nodig om de Black Warriors te kunnen bedreigen. In het begin kan hij zich met schoppen, slagen en kopstoten een weg door de straten banen. Bij iedere tegenstander die hij dan verslaat doet hij meer ervaring op.



Billy kan keiharde sprongschoppen uitdelen, maar die zijn veel moeilijker uit te voeren dan normale bewegingen. Ze zijn echter ook veel verwoestender!

DE BLACK WARRIORS

Jimmy's bende bestaat uit ontaarde boeven, die hij getraind heeft om de straat met een ijzeren vuist te regeren: de reus Abobo, de vaten gooiende Lopar, Linda met de zweep, Chintai, een meester in karate... en natuurlijk de medogenloze baas zelf: Jimmy Lee!



Aan het einde van elke missie moet Billy de strijd aangaan tegen een steeds sterkere tegenstander... een strijd zonder spelregels! En al vanaf de eerste missie, waarin hij Abobo moet verslaan, heeft hij daarvoor al zijn vaardigheden nodig!



HET GEBRUIK VAN WAPENS

"Double Dragon" Strijders zijn niet getraind in het gebruik van wapens. Maar als Billy's tegenstanders een knuppel of een zweep laten vallen, zal Billy die zeker moeten gebruiken. Hoewel wapens effectiever zijn, leveren ze je minder punten op dan stoten en dergelijke. Gebruik ze dus alleen als je ze beslist nodig hebt.

VECHTEN IN DE STRATEN

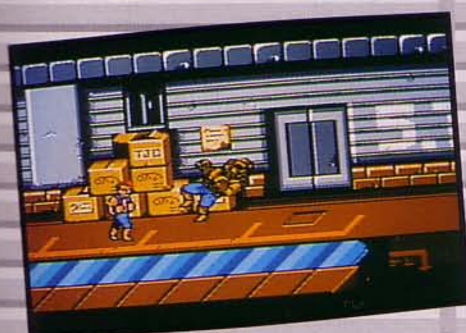
In "Double Dragon" moet je vier gevaarlijke missies vol spanning en avontuur voltooien. Het zal je beslist niet meevallen om heelhuids door al die gevaarlijke straten te komen, maar je zult er wel een hoop plezier aan beleven.





Billy's speurtocht begint in de ergste sloppen van de stad, waaruit zelfs de ratten zijn weggetrokken. Hier krijgt hij zijn eerste voorproefje van wat hem te wachten staat, zoals een hinderlaag van Linda en haar boevenbende en een gevecht van man tot man (of moet dat "buik" zijn?) tegen Abobo! Is het hem eenmaal gelukt door deze sloppen heen te komen, dan komt hij in het industriegebied. Daar staat Williams op hem te wachten om hem op zijn geheel eigen wijze te belagen met bommen en granaten. Gedurende de gehele tweede missie moet Billy zich door hekken en over muren heenwerken en over grote valkuilen springen. Pas daarna kan hij de strijd aangaan tegen Chintal, bovenop een enorme generator.





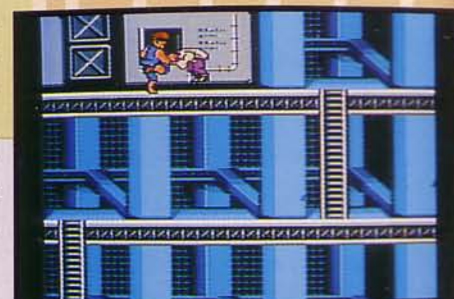
Vervolgens moet hij door een gebied vol grotten en bomen om de geheime ingang te vinden naar de schuilplaats van de Shadow Boss (de Baas der Schaduwen). Dat valt bepaald niet mee! Van alle kanten wordt hij voortdurend belaagd door vrijwel alle overige bendeleden! Bovendien duikt Abobo onverwachts weer op... en deze keer heeft deze zijn broer als reserve meegenomen!





"Double Dragon" is in alle opzichten een topper, dankzij de vele verrassende ideeën en de boeiende acties die erin zijn verwerkt.

Wij hebben er de afgelopen maanden al mee gespeeld en verwachten daar nog tot ver in het nieuwe jaar mee door te gaan. Het verveelt nooit, dus mis het niet!



VOOR TWEE SPELERS



"Double Dragon" bevat zonder twijfel de meest spannende man-tot-man-gevechtssituaties die we ooit zijn tegengekomen. Kies wie je wilt spelen en ga daarna de strijd aan, hetzij tegen je Nintendo, hetzij tegen een vriend of vriendin. Kortom... "Double Dragon" is het hélemaal!



DOUBLE DRAGON II The Revenge



JAREN LATER...

Billy en Jimmy zijn weer terug en deze keer vechten ze zij aan zij. Vanaf het moment dat Jimmy gedeserteerd is uit de medogenloze Black Warriors bende zint deze laatste op wraak - en nu hebben ze daarvoor iets gevonden. Ze hebben de naam van hun bende veranderd in "Black Shadow Warriors" en wederom Marion te pakken genomen. Maar dit keer hebben ze haar gedood! Bovendien ziet het er naar uit dat ze de hele stad gaan overnemen. Kunnen jouw "Double Dragon" strijders dit geboefte nog tegenhouden?

DE OPDRACHTEN



Nieuw in "Double Dragon 2" is het feit, dat twee spelers tegelijk tegen hun tegenstanders kunnen vechten. Daardoor krijg je de spannendste duels die je ooit in een videospel hebt gezien! Elke broer kan op z'n eigen manier wraak nemen. Er zal dus heel wat worden afgevochten! Dit spel heeft zelfs drie moeilijkheidsgraden: OEFENING, WARRIOR (strijder) en OPPERSTE MEESTER. Alleen op dit derde niveau kun je de Black Shadow krijgers werkelijk verslaan... en misschien wel een ontroerend wonder meemaken! Onze "Double Dragon" strijders moeten in totaal negen opdrachten voltooien. Reken er maar op dat ze onderweg heel wat keiharde woestelingen zullen tegenkomen. Ze moeten vechten in schaars verlichte kelders, stoomboten verplaatsen, in helicopters vliegen en nog veel meer. Deze keer zullen ze al hun kennis en vaardigheden nodig hebben om de Black Shadow Warriors te verslaan!





NIEUWE TECHNIEKEN

De twee broers kunnen in dit spel alle technieken gebruiken die ze in het oorspronkelijke spel hebben geleerd, en nog een aantal. Jimmy en Billy kunnen nu, behalve sprongschoppen, schouderworpen, stoten en haartrekken, ook draaiende wervelwind-sprongen uitvoeren en superkrachtige kaakstoten uitdelen waarmee ze hun vijanden alle kanten op kunnen laten vliegen. Deze en andere nieuwe technieken moeten wel razendsnel en precies op tijd worden toegepast. Maar naarmate de broers meer ervaring opdoen gaat dat ze gemakkelijker af.



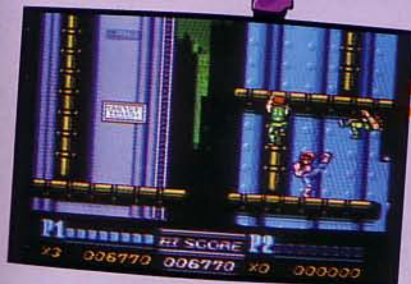
Evenals in het eerste "Double Dragon" spel kunnen er ook in dit spel wapens worden gebruikt - en nog veel gevaarlijker wapens bovendien. Onze helden zullen dus goed moeten oppassen dat die niet tegen ze gebruikt worden.





OPDRACHT 1

Ga het gebied van de Black Shadow Warriors binnen en laat ze maar voelen wie ze tegenover zich hebben. Ze komen van alle kanten op je af. Probeer dus niet al te slim te zijn - ontdoe je van al je tegenstanders en ga door naar het dak.





OPDRACHT 2

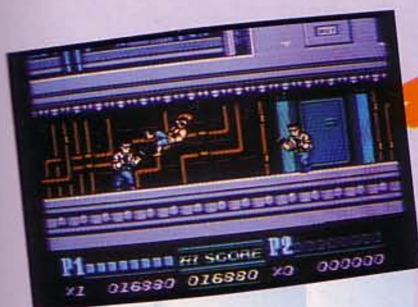
Op het dak vind je een helihaven, maar eerst word je vanuit een hinderlaag aangevallen door een aantal goed getrainde vechtjassen. Pas op dat je niet al te dicht bij de rand van het dak komt, want je tegenstanders zullen proberen dat uit te buiten.





OPDRACHT 3

Een schuddende helicopter is niet de beste plaats om tegen je woeste vijanden te strijden, zeker niet als er op de vervelendste momenten een automatische deur opengaat. Enkele van de meest ongure bendeleden zijn op weg naar een basis onderzee... en ze hebben jou en je broer bepaald niet voor die tocht uitgenodigd. Bereid je dus maar op het ergste voor!





OPDRACHT 4

De onderzeese basis van de Black Shadow Warriors is een echt doolhof. De plafonds zijn er zo laag, dat iedereen die probeert hoog te springen keihard tegen de grond gaat. Sloof je hier dus niet te veel uit! Gespierde engerikken zijn gealarmeerd om wraakgierige helden tegen te houden, en jij behoort daar zeker toe! Het klinkt allemaal al erg moeilijk, maar je bent hier nog maar op de helft van het spel. Het is echter te doen. Ga er dus maar op af en neem wraak op de manier van de "Double Dragon".

TUSSENTIJDSE BEELDEN

Een korte pauze met filmbeelden tussen de verschillende spelniveaus is vandaag de dag helemaal "in". En in weinig spellen vind je betere dan in "Double Dragon 2". Door de sfeervolle opnamen word je zo meegesleept in het verhaal, dat het je moeite zal kosten om te stoppen met spelen.

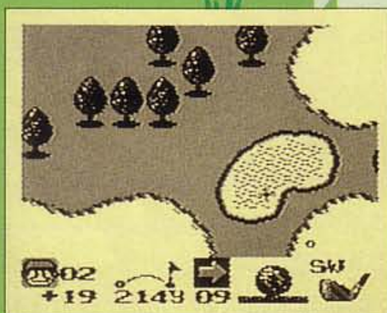


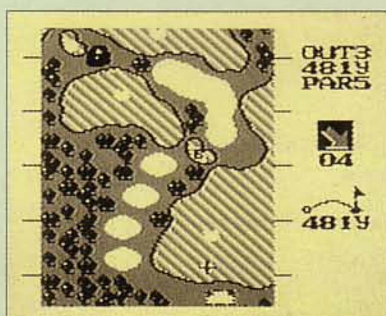


Sla af op 's werelds beste video-golfbanen met Nintendo's "*Golf*". Je kunt het met z'n tweeën spelen, het vastleggen om later verder te spelen en je krijgt zelfs een caddy mee die je clubs naar de verschillende delen van de baan draagt.

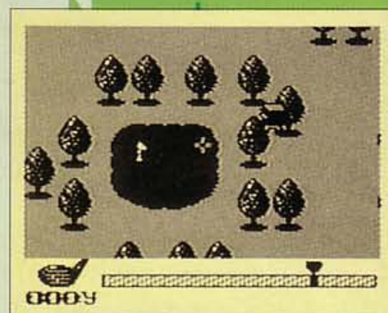
Er is een Japanse en een Amerikaanse baan, elk met 18 holes en allebei compleet met hindernissen als watertjes, bosjes langs de rand van de baan, zandkuilen en bomen. Bovendien moet je rekening houden met de kracht en de richting van de wind. Voordat je slaat, moet je eerst met het vizier je richting bepalen, je club uitkiezen en de kracht van je slag bepalen. Er zijn ongelooflijk veel manieren om te slaan: boogballen, ballen met backspin en ballen die je hoog of laag raakt. Hierdoor kunnen de meer ervaren profs zeer ingewikkelde effecten bereiken om ruim onder het baangemiddelde te scoren!











Ben je eenmaal op de green, pak dan je putter en probeer de bal in de hole te mikken. De helling van het terrein wordt met pijlen aangegeven. Die heb je nodig om je slag het gewenste effect mee te geven. Als het je lukt een Birdie te slaan (één slag onder het baangemiddelde) of een Eagle (twee slagen onder het baangemiddelde) applaudisseert je caddy. Bij een hole in one (de bal in één keer in de hole) staat je een nog verrassender effect te wachten.

Bij iedere slag worden je stand en je spelgegevens vastgelegd in de cassette. Daardoor kun je het spel weer hervatten waar je sinds de vorige keer bent gebleven. Ook je scores voor elke baan - inclusief de hoogste score die bereikt is - worden bewaard. En als je het clubrecord breekt, win je de sleutels voor een splinternieuwe auto met open dak!

Dit golfspel voor de Game Boy is absoluut briljant en nog verslavend bovendien! De realistische beelden en de muziekjes dragen veel aan het spelplezier bij en als je er eenmaal mee begonnen bent, weet je van geen ophouden meer!





"Pinball" (flipperen) is zonder meer één van de leukste spellen voor je Game Boy... een typisch Nintendo-spel vol met aardige extra's waardoor Nintendo zo beroemd is geworden.

Het is verdeeld over drie schuivende schermen. Je moet proberen doelen neer te slaan, de bal tegen bumpers te laten stuiten en in de bonusgaten zien te krijgen om enorme veel punten te kunnen verzamelen. En er zijn bonusvelden met allerlei nieuwe grappen te over! Daardoor is dit spel veel meer dan een gewone variant op een flipperkast.

"*Revenge of the Gator*" (De Wraak van de Alligator) combineert werkelijk schitterende beelden met razendsnelle flipperactie. Het werkt, net als andere Game Boy spellen, bijna verslavend.



Dit puzzelspelletje voor de Game Boy zal je van tijd tot tijd tot wanhoop brengen! "*KWIRK*" houdt het midden tussen "Tetris" en "Solomon's Key". Het is alleen nog veel meeslepender.

Je moet "Kwirk" langs verschillende schermen leiden. Daarbij moet je zodanig met blokken manoevreren dat hij de uitgang kan bereiken. Dat lukt je niet door dingen op te blazen en te vechten, maar alleen met je hersens! Sommige blokken draaien, sommige glijden en weer andere verdwijnen in zwarte lava. Jij moet maar zien uit te vinden hoe je ze moet verplaatsen om naar de volgende fase van het spel te kunnen komen.

"Kwirk" is zonder meer briljant. "Tetris"-liefhebbers zullen ervan smullen!



De machtige Kuros is terug. En raad eens wie hij met zich meebrengt in je Game Boy? De boze tovenaar Malkil - de aartsvijand van Kuros in het oorspronkelijke Nintendo-spel. En dit keer heeft Malvil nog veel meer ellende voor onze held in petto!

Dit spel wordt op verschillende niveaus gespeeld. Kuros moet het kasteel van de tovenaar binnendringen en daarbij tegen allerlei vreemde wezens vechten. Draken, enorme vleermuizen, betoverde kanonnen en andere enge monsters bewaken het kasteel en vallen Kuros vanuit alle hoeken en gaten aan.Je moet onderweg heel wat voorwerpen en schatten verzamelen terwijl je Malkils griezelige bewakers bestrijdt. Overal vind je magische schilden, dolken en kostbare edelstenen die Kuros tijdens zijn speurtocht kunnen helpen.

"*Wizards And Warriors - Fortress Of Fear*" is het eerste avonturenspel voor de Game Boy. En het zal niet meevallen een beter spel in dit genre te vinden.

Speladviseur Profiel



Naam: Thomas Mairwöger
Land: Oostenrijk
Leeftijd: 13 jaar
Favoriete spellen: de Legende van Zelda, Super Mario, Metal Gear.

NES-prestaties: Heeft Castlevania in vier dagen uitgespeeld, Link in een week en Metal Gear in een week.
Hobby's: Met Nintendo spelen.
Ambities: speladviseur bij Nintendo worden.



Naam: Michael Merkelbach.
Land: Nederland.
Leeftijd: 11 jaar
Favoriete spellen: Soccer (omdat ik dat altijd win!) en Simon's Quest.

NES-presentaties: Heeft Soccer op niveau 5 met 7-0 verslagen.
Hobby's: Met Nintendo spelen.
Ambities: Simpelweg zo vaak mogelijk met de NES spelen.



Naam: Pierre Ives Jaillard
Land: Frankrijk
Leeftijd: 14 jaar
Favoriete spellen: Ik heb een zwak voor avonturen als Zelda en Metal Gear maar ik ben helemaal weg van spellen met briljante grafische beelden als Blade of Steel, Silent Service en Batman.
NES-prestaties: Ik heb Metal Gear in vier dagen uitgespeeld (tijdens mijn vakantie).
Ambities: Mijn liefste wens is deel te nemen aan Wereldkampioenschappen Tetris Ik was verrast toen ik hoorde dat er kamoioenschappen op de NES worden gehouden maar ik moet nog wel serieus in training wil ik een kans maken . .



Naam: Garbi Gulierrez
Land: Spanje
Leeftijd: 12 jaar
Favoriete spellen: Super Mario Bros., SMB II.

NES-prestaties: heeft SMB in recordtijd uitgespeeld!
Hobby's: Naar muziek luisteren, vooral Depeche Mode, en gedichten schrijven.
Ambities: Meer poëzie schrijven en iedereen vertellen dat ik Super Mario Bros. II heb uigespeeld.

Top 5 Spellen

Wat zijn de favoriete spellen van de NES eigenaars? Hier staan ze dan! De leden van Club Nintendo uit heel Europa hebben hun top vijf opgestuurd en hieronder staat het resultaat. Blijf je top vijf opsturen, want dan heeft Luigi eindelijk iets nuttigs te doen!



1. SUPER MARIO BROS. 2
2. ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
3. THE LEGEND OF ZELDA
4. SIMON'S QUEST
5. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Stuur je eigen top vijf naar ons bekende postbus adres (zie pagina 2)

Tips en Trucs

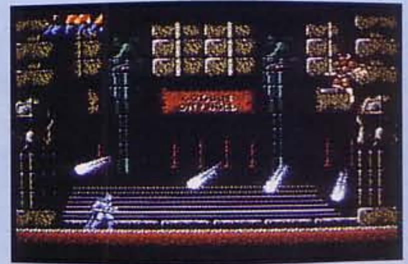


BATMAN



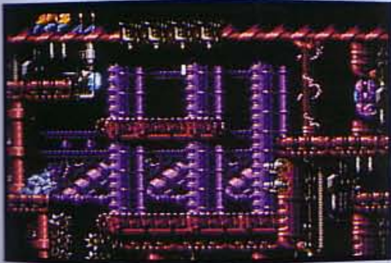
Help de Zwarte Ridder zijn tegenstander Joker te verslaan met de volgende tips voor de niveaus 1 tot en met 4.

DE DODELIJK MOT!



De Mot, die er door Joker op uit is gezonden om Batman te vernietigen, vuurt dodelijke vuurballen op onze held af. Maar aan elke kant van de straat zijn er veilige zones,tenminste als je knielt. Geef hem steeds tussen twee vuurstoten in van katoen met je speargun als hij op je af duikt.

DE CHEMISCHE FABRIEK VAN AXIS...

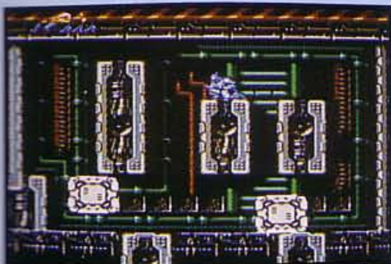


Als Batman zich eenmaal door het zenuwcentrum van de fabriek heeft heengevochten, moet hij het Machinale Intelligentie-Systeem zien te vernietigen. Daarvoor moet hij eerst de twee kanonnen onderin het beeld uitschakelen. Gebruik de speargun, duik weg en spring om de kogels te ontwijken en vuur terug. Spring daarna omhoog naar het electrische krachtveld en vuur naar links. Zo schakel je de kloppende blauwe generator uit, waardoor de barrière verdwijnt. Nu moet je nog tegen de generator rechts bovenin het beeld slaan (wacht tot hij blauw wordt)om naar de volgende fase te kunnen gaan.

DE ELECTROCUTEERDER



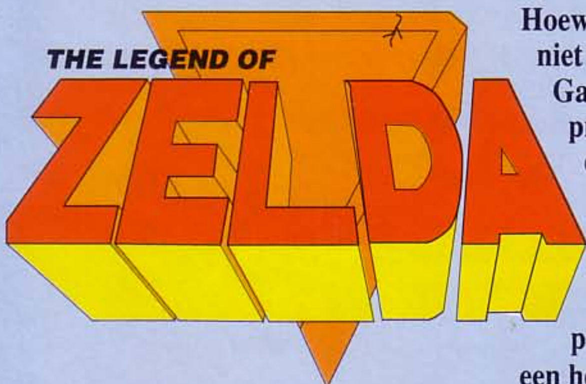
Hij is volslagen gek, hij is door en door slecht, maar hij is niet onverslaanbaar. Je moet met volle kracht op hem af gaan en zo snel mogelijk achter elkaar batarangs naar hem blijven gooien. Maak je geen zorgen over het ontwijken van zijn maanvormige balken. Je batarangs zullen hem lang voordat de Zwarte Ridder valt vernietigen.



HET DUBBELE VATEN-ALARM

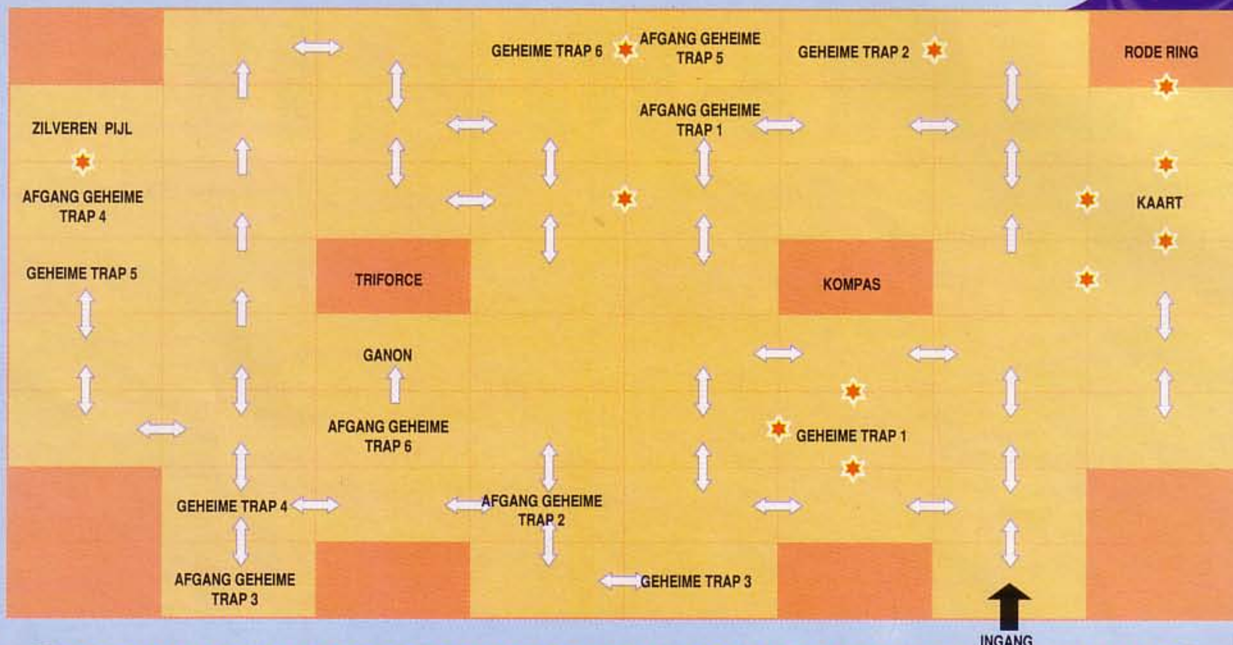


Deze twee tanks zijn ontworpen om elke indringer tegen te houden. Batman zal er nog een hele klus aan hebben om deze verschrikking te overleven. Ga om te beginnen op het linker platform staan, kniel, kijk naar links en sla zo hard mogelijk tegen het eerste voertuig dat op je af komt. Als dat verwoest is, spring je links naar beneden en sla je tegen het andere voertuig dat naar je toekomt.



Hoewel het bijna Kerstmis is, betekent dat nog niet dat we de vriendschapshand naar de boze Ganon hoeven uit te steken! Iedereen die problemen heeft ondervonden in het laatste doolhof hoeft zich geen zorgen meer te maken. Er is nu hulp in de buurt. Hieronder zie je een kaart van niveau 9 waarop alle geheime doorgangen zijn aangegeven die je moet passeren om Ganon zonder al te veel problemen te vinden. Hem verslaan is echter een heel andere zaak, maar toch...







Hier is iets dat we al geruime tijd voor onszelf hebben gehouden: de code om Mike Tyson zelf te bereiken! Maar voordat je het gevecht met Kid Dynamite aangaat moet je ervaring opdoen tegen alle overige boksers, anders vraag je gewoon om moeilijkheden. Als je er klaar voor bent, toets dan de volgende code in voor het gevecht van je dromen. En vergeet één ding niet: het mag dan bijna Kerstmis zijn, maar Tyson is niet de gemakkelijkste tegenstander om uit te dagen.

TYSON-CODE: 007 373 5963



Als het je eenmaal gelukt is Tyson te verslaan, mag je proberen aan nog een wereldtoernooi mee te doen. Om deze nieuwe serie boksers te kunnen bereiken moet je 135 792 468 intoetsen en het laatste cijfer op 0 laten staan. Druk echter nog niet op knop A, maar in plaats daarvan op de SELECTKNOP en houd deze ook ingedrukt. Druk vervolgens tegelijkertijd op de knoppen A en B.

De laatste code voor deze feestdagen stelt je in staat de uiteindelijke scores te zien (maar het is veel leuker om je helemaal door het spel heen te werken). Dat doe je op dezelfde manier als hierboven: toets 106 113 012 in, laat het laatste

TIPS VAN DE PROFS..!





SUPER MARIO BROS. 2

HOE VERSLA IK WART?

Om Wart te verslaan moet Mario aan de rechterkant van het beeld blijven, pal boven de meeste linkse groentepot. Als er een groente opspringt, moet je deze vangen en precies op het moment dat Wart zijn mond opent, maar voordat daar bellen uitkomen, naar hem toesmijten. Het vraagt heel wat oefening, dus ook het nodige geduld, voordat je dat onder de knie hebt.

HOE VERSLA IK DE BEWAKERS IN DE PALEIZEN 5 EN 6?



ZELDA II

The Adventure of LINK

Gooma, de bewaker van paleis 5, is een reusachtige trol die zwaait met een ijzeren knots vol scherpe uitsteeksels. Waarschijnlijk is hij de gevaarlijkste tegenstander die je zult ontmoeten. Om hem te verslaan, moet Link eerst een schild- en springmagie oproepen en blijven rondspringen totdat Gooma moe wordt. Vervolgens moet je hem eenmaal raken en onmiddellijk terugspringen om zijn knots te ontwijken en dit herhalen totdat Gooma verslagen is.

Barba, de bewaker van het zesde paleis, is een reusachtige draak die wanhopig probeert Link tegen te houden. Als hij binnenkomt, moet Link onmiddellijk naar de middelste pilaar proberen te komen en dan een schild- en springmagie oproepen. Als Barba links of rechts van Link uit de lavapoel komt, moet je hem bespringen en steken. Maar zorg er wel voor dat hij niet in die lavapoel valt. Als Barba elders naar boven komt, moet je gewoon knielen en hem aanvallen. Herhaal dit totdat ook hij verslagen is.

LIFE FORCE

HOE VERSLA IK ZELOS?

Het is niet eens zo moeilijk je uiteindelijke tegenstander te verslaan. Je hebt er alleen geduld en veel reactievermogen voor nodig. Plaats je ruimteschip midden onderin het scherm. Schiet vervolgens de slang in zijn kop en volg deze links en rechts van hem. Valt hij je aan, probeer dan snel midden onderin het beeld te komen want daar kun je zijn vuurkracht ontwijken. Als je de slang eenmaal verslagen hebt, ga dan naar je normale positie en blijf op het oog vuren. Dit zal dan snel uit elkaar spatten, waarna jij kunt ontvluchten.

Lezers Tips en Trucs

Je kunt ook tips aan ons doorgeven die, als het inderdaad hele goede tips zijn, afgedrukt worden in het clubblad.
Stuur ze naar:
Lezers Tips
Club Nintendo, Postbus 564,
3430 AN Nieuwegein
Holland

Als je een probleem hebt met een spelletje kun je onze Nintendo Servicelijn bellen onder het nummer 03402-51045. Onze speladviseurs zitten daar alle werkdagen van 14.00 uur tot 19.00 uur. Daarnaast kun je ook al je vragen naar ons blad op het bekende adres sturen.

ZELDA II The Adventure of LINK

De bewaker van het laatste paleis kan als volgt worden bereikt.

Neem meteen de eerste lift naar beneden en ga daar naar links. Als je de volgende lift bereikt, ga dan naar beneden, vervolgens naar rechts en loop door tot aan het einde. Ga daar naar beneden, dan naar rechts en blijf zo doorgaan tot je op je scherm een viersprong ziet. Als je dan naar links gaat, vind je een Link-pop (extra leven); ga je naar rechts dan kom je een fee tegen.

Ga vanaf het beeld met de viersprong naar beneden en dan naar links. Breek de stenen langs de vloer. Nadat je de twaalfde en de dertiende gebroken hebt zul je in een onzichtbaar gat vallen. Ga naar rechts en laat je in het gat tussen de lavapoelen vallen. Je komt dan links van de plaats waar je je laatste gevecht zult hebben uit.

James Perratt
Engeland

SOLOMON'S KEY

Maak in niveau 3 een blok in de rechter bovenhoek en vernietig het. Dan zul je beloond worden met een extra leven!

S.Golly,
Franrijk

Als je één van de diamanten met Dana's toverstaf aanraakt, verandert deze in een blauw voorwerp waarmee je in het bezit van een vuurbal komt.

Fabienne Molmy
Frankrijk



LIFE FORCE

Terwijl je tussen de klippen aan het begin van het spel doorstuurt, ga je nog even terug naar de achterkant van de tweede klip bovenin je beeld. Je zult zien dat je daarmee wel 5000 punten scoort.

N. Roskelley

Engeland



BATMAN

Een veilige en gemakkelijke manier om de "Javelins" te verslaan.

Kies de batarang en ga even buiten het bereik van de speer van de Javelin staan als deze is uitgestoken. Kies precies het juiste moment om de batarang te gooien als de speer helemaal is uitgestoken. Hierdoor versla je je vijand in één keer in plaats van in vier keer. Zo spaar je munitie voor latere obstakels.

J. Stoker
Engeland

GHOSTS'N GOBLINS

Om de duivel te verslaan heb je de vuurbommen of de bijl nodig. Als je hem daarmee acht tot tien keer raakt, delft hij het onderspit. Welk ander wapen je ook kiest, het kost je minstens twee keer zoveel tijd.

C. Dufour. Frankrijk

VIDEO SHORTS

PAPERBOY

Heb je je ooit wel eens afgevraagd wat het betekent om kranten te bezorgen in de gekste straten van Amerika? Oké, dan wordt hoog tijd om dat nu te ontdekken.



Om zijn wekelijkse route met succes te voltooien, moet onze krantejongen (Paperboy) op zijn vertrouwde fiets van huis naar huis rijden en daarbij alle gevaarlijke idioten uit de buurt die hem proberen de pas af te snijden zien te ontwijken. Daaronder bevinden zich uitzinnige huisvrouwen, uit hun bol gaande breakdancers, dolle honden en skateboarders die met woeste snelheid op hem afkomen. Nou ja, niemand heeft je ooit gezegd dat het gemakkelijk zou gaan. Maar verlies de moed zeker niet, want als Paperboy kun je jezelf best verdedigen. Je kunt je aanvallers afstoppen door ze te raken met kranten die je ze toesmijt. Je kunt die weer terugkrijgen door de ruiten in de huizen waar je niet hoeft te bezorgen in te slaan.



Je kunt ook iedere dag nieuwe abonnees werven door er steeds voor te zorgen dat je klanten hun krant krijgen. Maar als je er niet in slaagt er ook maar één goed af te leveren, dan word je ontslagen.
Om beter te leren gooien, kun je aan het eind van iedere dag naar een trainingscursus.

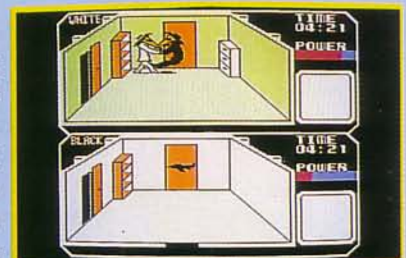
Gekheid en chaos zijn troef in "Paperboy", maar een lol dat je ermee hebt... uren lang!



SPY VS SPY

Je hebt ze misschien wel eens gezien in het doldwaze tijdschrift Mad, onze twee laffe spionnen die nu bezit nemen van je Nintendo. Ze rusten niet voordat één van hen gewonnen heeft. Kies dus je favoriet en treed binnen in de gekke, dolle, dwaze wereld van "Spy vs. Spy".

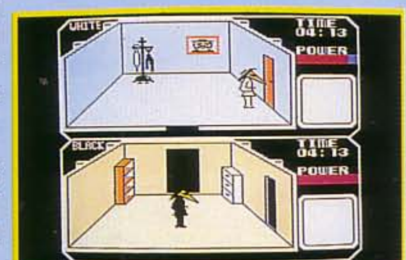
Onze twee spionnen moeten binnen een bepaalde tijd hun missie voltooien: het ontsluieren van de geheimen van acht enorme buitenlandse ambassades. Je ziet alles voor je op een dubbel scherm. Daardoor kun je het gezellig met z'n tweeën spelen of in je eentje tegen je Nintendo. Je moet je spion door de ambassade leiden, op zoek naar geheime documenten en andere geheimen. Je tegenstander probeert hetzelfde, dus moet je proberen hem hoe dan ook tegen te houden. Je kunt hem bijvoorbeeld tijdelijk uitschakelen met behulp van slim geplaatste booby-traps, zoals bommen, struikeldraden en zelfs met emmers bijtend zuur! Maar natuurlijk plaatst ook hij de nodige valstrikken om jou af te stoppen. Kortom, er is in dit spel bepaald geen gebrek aan doldwaze situaties, waarbij beide spionnen voortdurend proberen elkaar de loef af te steken.





Heb je eenmaal alle geheimen verzameld, maak dan als een haas dat je wegkomt door de deur of vlieg je vrijheid tegemoet, om daarna je beloning in ontvangst te nemen voor het feit dat je slimmer bent geweest dan je dodelijke tegenstander.

"Spy vs. Spy" bevat alle humor maar ook alle actie uit de oorspronkelijke stripserie. En het wordt allemaal nog veel leuker als je je vriend of vriendin om de tuin weet te leiden en in een hinderlaag weet te lokken in de stand voor twee spelers!

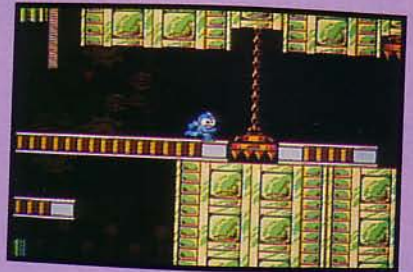


Korte Overzichten

Wat kun je later dit jaar verwachten???

MEGA MAN 2

Dr. Wily, de gemeenste en meest op macht beluste geleerde ter wereld, is terug. Hij heeft acht angstaanjagende nieuwe trawanten geschapen waarmee hij om te beginnen zijn aartsvijand Mega Man wil vernietigen. Maar 's werelds meest onverwoestbare superheld is klaar voor de geleerde en vastbesloten deze voorgoed uit de weg te ruimen!





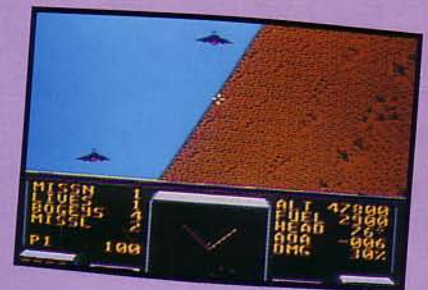
Mega Man moet zich door acht verschillende niveaus heenvechten voordat hij Dr. Wily kan bereiken en aan het einde van elk daarvan wacht hem een bewaker. Als Mega Man eenmaal een tegenstander heeft verslagen, kan hij diens speciale wapen gebruiken. Dr. Light, de schepper van Mega Man, heeft hem ook van drie speciale uitrustingsstukken voorzien om zijn zware taak enigszins te verlichten. Met behulp van het zwevende platform, de straalslee en het platform waarmee hij over muren kan gaan kan onze held obstakels nemen die anders niet te overwinnen zouden zijn.





"**Mega Man II**" bevat alle bijzondere extra's en woeste acties van het originele spel dat in de speelhallen zo populair is geworden en nog veel meer, inclusief veel betere geluiden en beelden. Als je echt van actie en avontuur houdt, mag je "Mega Man II" beslist niet missen!

STEALTH A•T•F



Je neemt plaats in de cockpit van je nieuwe, supermoderne "Stealth" AFT gevechtsvliegtuig, dat onder meer onzichtbaar is voor radar. Terwijl je de stuurknuppel pakt gaat er een rilling van verwachting door je heen en voel je de adrenaline door je lijf stromen. Dit is het helemaal! Je bent een nieuweling en hebt zojuist je eerste opdracht gekregen: speur vier elite vijandelijke vliegtuigen op en vernietig die.

De verkeerstoren geeft je toestemming om op te stijgen en je duwt, na een schietgebedje, de gashandel naar voren. De kracht van de versnelling drukt je diep in je stoel terwijl het vliegtuig snelheid wint voor het opstijgen en gracieus het hete, vochtige luchtruim boven de woestijn kiest. Gespannen speur je de hemel af, klaar voor het onvermijdelijke tweegevecht. En dan zie je plotseling kleine vlekjes op je radar. De vijand komt binnen je bereik. Hoogste tijd om te ontdekken of al die jaren van zware training hun vruchten hebben afgeworpen. Je kunt nu niet meer terug! Je haalt diep adem als het eerste vijandelijke toestel links langs je heen raast en je in zijn slipstream vangt. De tweede ontsnapt je niet en het hoge gepiep van je boordcomputer geeft aan dat je raketten op scherp staan en gericht zijn. Je knijpt je ogen bijna dicht in het felle zonlicht terwijl je vinger boven de vuurknop zweeft.





PIN•BOT

Nu kun je werkelijk een super-flipperaar worden met je Nintendo Entertainment System. "Pinbot" is het behendigheidsspel van dit ruimtevaarttijdperk. Flipperen op z'n best... en nog beter bovendien! Zie de bal steeds weer over de Pinbot-tafel afstuiten en hoor hoe de sprekende computer je op de hoogte houdt van de bonuspunten die je krijgt en van de gevaren die je te wachten staan!



Je moet je door alle planeten van het zonnestelsel heenwerken en zo superscores opbouwen. Je begint op de kleurloze, ijskoude planeet Pluto en reist vandaar naar alle andere planeten, die steeds warmer zijn. Zo bereik je uiteindelijk je bestemming, de zon. Maar pas op! Hoe heter de planeet, hoe vuriger de actie. Alleen spelers met het beste reactievermogen zijn in staat de scores te bereiken waarmee ze "Pinbot"-kampioen kunnen worden! Je kunt extra punten verdienen door de veel punten opleverende gebieden van de Pinbot-wereld te raken, de bal in de werveling te werken of hem over de zonnehelling te laten schieten. En probeer je geluk ook eens bij de straal-bumpers. Aan jou de keus in dit verslavende spel vol wervelende actie!





"Pinbot" is het flipperspel van de toekomst dat je vandaag al op je Nintendo kunt spelen!

Snake Rattle N Roll



Een wereld als een dambord bevolkt door Big Foot, Krazy Seats en Nibbly Pibbleys wonen ook Rattle en Roll, de twee gekste slangen die je vermoedelijk ooit zult tegenkomen. Zij verslinden graag Nibbly Pibbleys en doorkruisen hun enorme, driedimensionale land.

Je kunt dit spel in je eentje spelen of met z'n tweeën. De bedoeling is dat je je door drie niveaus heenwerkt, je tong gebruikt om elke argeloze Nibbly Pibbley die je tegenkomt te verschalken en voortdurend probeert bonuspunten te verdienen. Maar denk eraan: Rattle en Roll zijn niet alleen. Het wemelt van de monsters die niet kunnen wachten om zo'n smakelijke slang te pakken te nemen! Loop je Big Foot in de weg, dan zal hij op je trappen. En blijf je te lang in het water, dan is het etenstijd voor Jaws, de haai. Maar onze vrienden de reptielen zijn niet helemaal weerloos. Met een goed gemikte uitschieter met hun tong kunnen ze zelfs de meest vasthoudende aanvallers uitschakelen. En hebben ze hun portie gehad, druk dan op de bel aan het einde van het niveau, open de deur en ga door naar nog meer plezier en spelletjes.







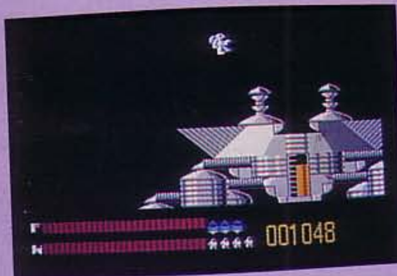


"**Snake, Rattle and Roll**" is een uniek spel waarin humor en pret de boventoon voeren.

SOLAR JETMAN



OP ZOEK NAAR HET GOUDEN OORLOGSSCHIP



Het leven is geen lolletje in de interstellaire bergingswereld. Je maakt lange dagen en ook de beloning is nauwelijks om over naar huis te schrijven. Desondanks heeft Solar Jetman zich voorgenomen een grote slag te slaan. Daartoe is hij naar de nog niet in kaart gebrachte uithoeken van de diepe ruimte gegaan om de delen van het oude Gouden Oorlogsschip bij elkaar te zoeken en zo dit schip weer op te knappen.

Jetman moet daarbij van planeet naar planeet reizen en zo de stukken van het schip zien te verzamelen, maar op elke planeet loeren grote gevaren. Niet alleen moet hij voorkomen dat hij wordt neergeschoten door boze buitenaardse wezens die hun rommel bewaken, maar ook moet hij rekening houden met de aantrekkingskracht van elke planeet afzonderlijk. Jetman kan zijn bergingsvaartuig beschermen door voorwerpen en edelstenen te verzamelen. Daarmee kan hij onder meer onmisbare uitrustingsstukken kopen, zoals extra wapens. In ieder niveau vind je Warp-zones die je tot diep in de planeten brengen. Jetman moet deze gebruiken om de stukken van het oorlogsschip en andere voorwerpen te kunnen vinden.



Als het je lukt de voortdurende aantrekkingskracht van de planeten te weerstaan en de woedende buitenaardse wezens te ontwijken, wacht je een fortuin. Wees dus moedig en dapper en ga op weg!

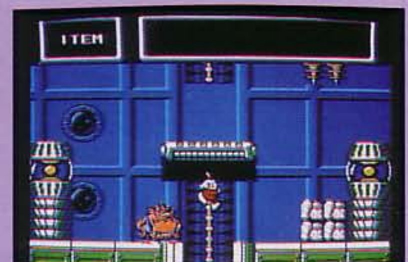
Disney's DuckTales

"Duck Tales" is het verhaal over de vrekkige oom Dagobert (in het Engels "Scrooge" geheten) die alleen maar op geld uit is en alles zal doen om dat te krijgen, ook al kan dat hem z'n kop kosten.





Om al die harde contanten te pakken te krijgen, moet oom Dagobert zich door verschillende stadia van het spel heenwerken. Hij kan deze in elke volgorde die hij wil doorlopen. Daarbij komt hij door het oerwoud van de Amazone, moet hij het opnemen tegen Graaf Duckula en staat hem zelfs een reis naar de maan te wachten! Oom Dagobert heeft natuurlijk toch nog een menselijk trekje in zich. In de loop van het spel moet hij dan ook zijn ontvoerde neven en nichten en vrienden en vriendinnen redden. Er staat je heel wat actie en sensatie te wachten om onze gevederde vriend te helpen zijn taken te volbrengen. Om het spel nog spannender te maken zijn er drie spelniveaus.



Zeker als je van de familie Duck, de hartveroverende schepping van Walt Disney houdt, zul je oprecht genieten van de fantastische tekenfilmbeelden en de vele spelmogelijkheden. Maar is het je alleen om een leuk en oerspannend spel te doen, dan kom je evenmin iets tekort.

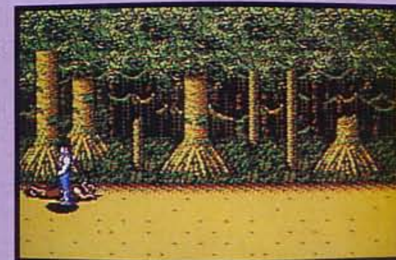
Bayou Billy





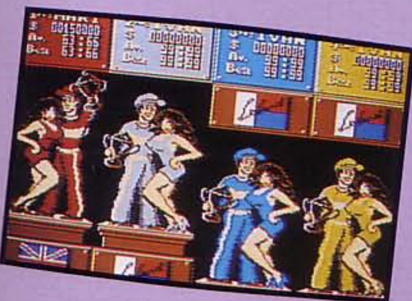
Billy's vriendin Annabelle is door de boze Gordon ontvoerd en meegenomen naar het enorme landgoed van deze boef. Zoals iedereen die held wil zijn, heeft Billy gezworen zijn geliefde terug te halen. Maar daarvoor moet hij eerst door tal van verraderlijke delen van Gordons landgoed zien heen te komen.

In dit waarlijk unieke spel, waarbij je zowel je joystick als je Zapper moet gebruiken, heeft Billy al z'n lef en moed nodig om uiteindelijk te slagen. Hij begint in de moerassen met alleen zijn vuisten en zijn voeten als wapens, maar met een paar welgemikte schoppen kan hij Gordons trawanten snel van hun wapens ontdoen. Die kan hij meenemen en gebruiken. Het Zapper videopistool komt pas in het tweede deel van dit spel aan bod. Hier wordt Billy vanuit een hinderlaag overvallen door nog meer geboefte. Schiet ze neer voordat ze jou neerknallen. Hij moet ook een vrachtwagen stelen en een wanhopige rit door de woestijn maken om zijn niet aflatende speurtocht naar de ontvoerder van zijn vriendin te kunnen voortzetten.



"**The Adventures Of Bayou Billy**" heeft je zoveel te bieden... gevechten, achtervolgingsscènes, vuurgevechten met de Zapper en nog veel meer! Dankzij je fantastische spelcassette geeft het je uren vol plezier.

SUPER OFF ROAD





Klim in je wagen, doe je veiligheidsgordels om en je helm op, want alle spanning en sensatie van een auto-cross door allerlei verschillende terreinen komen straks op je tv-scherm.

Het licht slaat op groen en... daar ga je! Je strijdt tegen de computer of tegen vrienden over een groot aantal ruwe sporen vol kuilen. Het tempo wordt geen moment minder en je kunt je geen fouten veroorloven. Je bestuurt een razendsnelle wagen met turbomotor waarmee je voorzichtig moet omgaan wil je als eerste langs de geblokte vlag bij de finish komen. Na elke race krijg je prijzengeld. Hoe hoger je eindigt, hoe meer je verdient. Geef het met zorg uit om je racewagen met behulp van een aantal reserve-onderdelen nog sneller te maken. De beste motoren en turboladers zijn wel duur, maar als je je tegenstanders achter je wilt houden is het beste nog niet goed genoeg!



Je ruikt bijna het brandende rubber en je hoort de loeiende motoren als de wagens over de piste vliegen. Beslist geen spel voor zondagsrijders!





Redaktie,
Club Nintendo,
Postbus 564,
3430 AN Nieuwegein,
Nederland.



Beste Mario (en Luigi),

Ik ben al een half jaar lid van de Nintendo Fun club en ik vind het clubblad echt helemaal te gek.
Ik las een paar maanden terug dat het bedrijf Ocean spellen gaat maken voor het Nintendo Entertainment System.
Nu had ik een spel in gedachten waar ze wel even bezig mee zouden zijn, als ze het tenminste willen maken.
Misschien heb je wel eens van de film Jaws gehoord. De film gaat over een grote witte haai die het strand van het toeristenstadje Amity onveilig maakt. Nu wil ik vragen of Ocean een spel wil maken, genaamd: Jaws. Het spel moet gaan over een strand waar voortdurend een grote witte haai aanvalt. De politiecommisaris Brody (jij dus) moet de haai zien te vangen op een schip met een sterk net dat je zal moeten kopen.
Verder moet je ook nog in bezit zijn van een harpoen.
Loop niet teveel over het dek van het schip want de haai kan boven komen en je aanvallen.
Ik schrijf voor de tweede keer en hoop dat de direktie van Ocean deze brief zal lezen.

Sander Kooyman
IJzendijke, Holland

Hallo Sander,

We vinden het ontzettend leuk dat je zo met ons meedenkt over nieuwe spellen. We zullen het voorstel goed in ons opnemen, en wie weet komt er ooit wel een spel zoals jij bedacht hebt in de winkel.

Geachte Nintendo Club,

Ik heb besloten om mij bij de Nintendo krijgers te voegen. Dit omdat ik zeer veel met mijn Nintendo computer speel en daar dus zeer veel plezier aan beleef.
Toen ik uw omroep om lid te worden in de catalogus 1989-1990 zag, wist ik onmiddellijk wat mij te doen stond. Ik schreef deze brief.
Samen met nog enkele vrienden van mij die eveneens in het bezit zijn van een Nintendo computer, heb ik een clubje opgericht: "The Nintendo Warriors".
Binnen ons clubje wordt er aan cassetteverwisseling gedaan. Ook is er elk jaar een spelcompetitie waarin de spelvaardigheid van de spelers wordt beproefd. Dit jaar zijn we van plan de spellen The Legend Of Zelda en Super Mario Bros 2 te laten strijden.

Dieter Vanmoortel
Bredene, Belgie

Beste Dieter,

Wat leuk dat je een clubje hebt opgericht.
Het is misschien een goed idee voor andere Club Nintendo leden, en wie weet zijn er over een poosje wel meer clubjes zoals "The Nintendo Warriors".
Als dat zou gebeuren zouden de verschillende clubs weer samen kunnen gaan werken. Wie weet?
Veel succes en plezier met "The Nintendo Warriors".

Beste Mario,

Ik ben pas lid van Club Nintendo.
Toen ik zag dat Teenage Mutant Hero Turtles uit was wou ik die kopen, maar Simon's Quest vond ik ook leuk.
Ik sta dus voor een moeilijke keuze.
Wat zeg jij ervan?

Jeroen te Rehorst
Amsterdam, Holland

Hallo Nintendo Fan,

Wij kunnen ons voorstellen dat je het moeilijk vindt om te kiezen tussen al die mooie spellen.
Waarom doe je het niet al volgt: je koopt eerst TMHT, dan spaar je verder net zolang tot je weer genoeg geld hebt, en koopt dan Simon's Quest.
Misschien bedenkt Sinterklaas of de Kerstman je ook nog wel met een spel. We hopen het voor je.

MARIO EN LUIGI BEZOEKEN DE NINTENDO INFOLIJN IN NEDERLAND

Mario en Luigi gaan op zoek naar het nieuwe kantoor van Nintendo in Nieuwegein, want daar zijn zij gevestigd in een splinternieuw pand sinds begin juli van dit jaar.

Samen hebben zij het volgende aan alle Nintendo-fans in Nederland en België te melden.

Om te beginnen moeten wij even dit goede nieuws aan je kwijt:
De Nintendo Infolijn is voortaan iedere werkdag bereikbaar - dus van maandag tot en met vrijdag; in Nederland iedere middag tussen 14.00 en 19.00 uur en in België tussen 14.00 en 18.00 uur.

Misschien tref je ons af en toe wel eens in gesprek maar blijf het dan proberen. Soms loopt het nu eenmaal storm, maar nu Robert de Boer in Nederland versterking heeft gekregen van een tweede speladviseur, Richard van Vreden, moet het zeker vlot lukken.

Dus als je problemen hebt met het spelen van spellen, aarzel dan niet de Nintendo Infolijn te bellen.
Draai als je in Nederland woont 03402 - 51045 en als je in Belgie woont 02 - 478 - 9208. De Nintendo speladviseurs helpen je dan gratis verder.

Mario en Luigi

De Wereld van Nintendo-Spelplezier

